TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON

REVISTA POKéMON

Nº 18

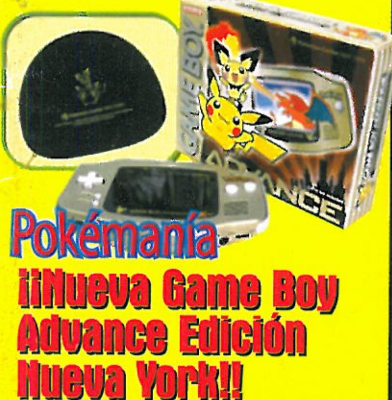
Por los expertos de Nintendo Acción

¡Gratis!

Pokémanía

Se anuncia bajada de precios en los juegos Pokémon





Pokémanía

¡¡Nueva Game Boy Advance Edición Nueva York!!



Consultorio

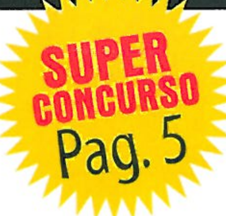
Oak se atreve con cualquier pregunta



Póster Doble

Guía Pokémon Stadium 2

¡¡Regalamos 45 productos Pokémon!!



PokémON

Bajan los precios de Pokémon

Llegan las rebajas a Pokémon Rojo, Azul, Amarillo y Pokémon Snap

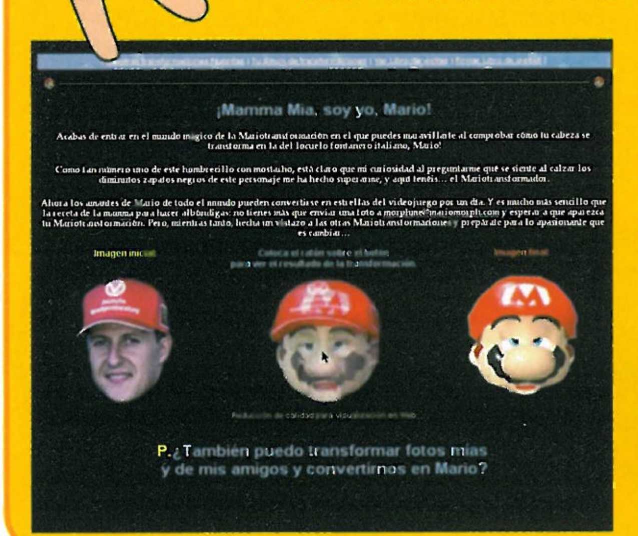


No vamos a retrasar más la noticia. Nintendo le ha pegado un buen recorte a los precios de las ediciones Roja, Azul y Amarilla de Game Boy, y al Snap de Nintendo 64. Por **20,98 € (3.490 pta)** podemos hacernos con las ediciones de la portátil, las primeras, todo un clásico. Y por **36 € (5.990 pta)**, pillar el Snap. ¿Qué deciros? Que si aún no los tenéis, que esta vez ya no hay excusa. Si empezasteis a vivir este mundo en las ediciones Oro y Plata, no podéis perderos la experiencias de jugar con el Amarillo, por ejemplo, con Pikachu pegado a nuestros pies y poniendo caras, y mucho menos las del Rojo-Azul, donde descubrimos por vez primera el mundo de Kanto.

En «Pokémon Snap», el término capturar Pokémon se refiere a fotografiarlos. En su hábitat natural, los Pokémon ofrecen su cara salvaje y nosotros lo aprovechamos para completar un álbum de fotos absolutamente original. No creas, no es fácil "hacerse con todos". Una **experiencia que merece la pena,** y más a este precio.

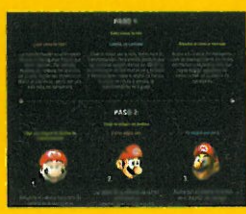
Poké.com

Bienvenido al mundo de la Mariotransformación



www.mariomorph.com/es

¿Quieres ver cómo tu cabeza se transforma en la risueña "almendra" de Mario? Pues la página web que nos hemos traído hasta aquí, te va a poner las cosas fáciles. Sí, bueno, no tiene mucho de Pokémon, pero nos vais a permitir la licencia porque el tema tiene miga. El caso es que basta con cumplir tres sencillos pasos (uno de ellos, por supuesto, enviar una foto tuya a una dirección de correo electrónico) para alucinar con un morphing que te llevará a la "azotea" del fontanero. También puedes enviar las de tus amigos, ¡vamos a pasarlo todos en grande con este ideón!



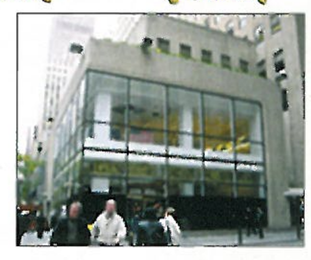






Nueva York estrena "Pokémon Center"

Y allí, y sólo allí acaba de aterrizar ¡¡Pokémon Mini!!





Dos imágenes del nuevo Pokémon Center, ambas espectaculares. De día, luminosidad a tope. Por la noche, quién no se siente atraído.

La Gran Manzana cuenta desde mediados de noviembre con un nuevo aliciente (otro más) para darse una vuelta por sus calles. Nueva York ha sido la ciudad elegida para **abrir el primer Pokémon Center** que se instala fuera de Japón, donde ya existen dos de estas tiendas exclusivas.

Todos los detalles han sido cuidados con mucho mimo. Desde el sitio elegido a la propia decoración, que se ha encargado a un prestigioso equipo de arquitectos. El nuevo Pokémon Center ocupa una **superficie de 3.000 metros cuadrados en el Rockefeller Center.** Es un espacio increíblemente luminoso, dotado de personalidad propia, lo que se corresponde con la idea de los decoradores: que al entrar nos encontremos en el **centro del Universo Pokémon.**

En este Pokémon Center sólo se venden productos Pokémon: pensad en cualquier tipo de objeto, desde bicicletas a cepillos de dientes, y más o menos la mitad de cosas que encontraréis, sólo las encontraréis allí. Por ejemplo: **¡¡Una nueva GAME BOY ADVANCE!!** Así es, hablamos del **modelo GB Advance New York Edition,** que luce las imágenes de Pichu y Pikachu en una carcasa dorada. Su precio es **99,95 $** (aprox. 114 € –19.000 PTA–).

Pokémon Mini

Pero la novedad más llamativa es sin duda **POKéMON MINI.** Esta esperadísima miniconsola **ya está disponible** en el Pokémon Center de Nueva York, en **tres modelos y con tres cartuchos.** Aquí os ofrecemos las primeras imágenes de Pokémon Mini Chikorita Green, Wooper Blue y Smoochum Purple (verde, azul y púrpura), insistimos, productos exclusivos de este macrocentro.

Los primeros juegos para deleitarse con la máquina son **«Pokémon Pinball», «Pokémon Zany Cards» y «Pokémon Puzzle»**. Tres cartuchos con los que descubriremos las nuevas posibilidades de Pokémon Mini. Su precio es **39,95 $** (45,62 € –alrededor de 8.000 PTA–), y hay una oferta con el lote completo por **81.95 $** (consola + juegos por 93,58 € –15.500 PTA–). Para pensárselo… si no fuera porque Pokémon Mini **llegará finalmente a España el 15 de marzo.** Ojalá con todos estos modelos tan flipantes. Ya os informaremos.





VERDE Chikorita. *Cruceta y botones en verde, y bolsita a juego, en amarillo.*



AZUL Wooper. *La bolsa para guardar la Mini es del mismo color que los controles.*



PÚRPURA Smoochum. *Si querías darle un toque de originalidad a la consola...*


CONCURSO POKéMON
PARTICIPA CON NOSOTROS Y GANA FANTÁSTICOS PREMIOS POKéMON
5 POKéMON CRISTAL
5 VÍDEOS PELÍCULA POKéMON 3
5 PACKS ORO CON 2 VÍDEOS DE POKéMON
5 MOCHILAS POKéMON CON LUCES
7 LOTES DE BARAJA DE CARTAS +TABLERO
BASES DEL CONCURSO
1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Nintendo Acción (Revista Pokémon). Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre "POKéMON ENERO".
2/ Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán tantas como premios hay, siendo la asignación de los mismos de forma aleatoria. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de Correos.
3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre los días 18 de Diciembre de 2001 y 17 de Enero de 2002.
4/ La elección de los ganadores se realizará el 18 de Enero de 2002 y los nombres se publicarán en el número de Marzo de 2002 de la revista Pokémon.
5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido unicamente para el territorio español.
6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso y Hobby Press.
CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
NOMBRE Y APELLIDOS:
DIRECCIÓN:
LOCALIDAD:
PROVINCIA:
CP:
TELÉFONO:
Le informamos que sus datos serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Puede ejercer sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, dirigiéndose por escrito a HOBBY PRESS, S.A. calle Pedro Teixeira nº 8, 28020 Madrid. Sus datos serán cedidos con fines comerciales a las empresas de nuestro mismo grupo de sociedades. En el caso de que Vd. no lo desee así diríjase por escrito a la dirección anteriormente indicada para hacérnoslo saber.
HAN COLABORADO: SAV Nintendo SporTandem
pokémon.nintendo.es

Pokémon Stadium 2

Primera Entrega

Guía para ser el mejor entrenador

¿Quieres comprobar si tus Pokémon favoritos de las ediciones Oro, Plata o Cristal forman un buen equipo? ¿crees que lo sabes todo de Pokémon Stadium? Pues lee esto y sorpréndete.

LOS COMBATES DE CIUDAD BLANCA

Empezamos. En Ciudad Blanca hay muchos **lugares para divertirse,** pero nosotros nos centraremos únicamente en los que albergan buenos combates: **LA ACADEMIA POKéMON, EL ESTADIO, EL CASTILLO DE LÍDERES DE GIMNASIO y EL RIVAL.** El resto de lugares los encontrarás perfectamente descritos en el juego o en el Manual de Instrucciones que viene con el cartucho. Vamos a explicarte con pelos y señales qué encontrarás en los demás.



ACADEMIA POKéMON

Es un lugar de estudio en el que **Primo impartirá clases teóricas** y te examinará de los temas aprendidos. También te ofrecerá la oportunidad de poner en práctica lo aprendido mediante combates contra



otros alumnos. Los **cursos de maestro Pokémon tienen tres niveles.**



ESTADIO

Los torneos que se disputan aquí se dividen en **cuatro copas,** y el orden de participación que te aconsejamos es el siguiente:

COPA DESAFÍO

Está dividida en las categorías **Poké Ball, Súper Ball, Ultra Ball y Master Ball,** cada una con ocho combates. Cada vez que iniciamos una categoría, la consola elige al azar a nuestro equipo Pokémon así como los movimientos de cada uno. Los Pokémon de los oponentes también son elegidos por este método, aunque para la mayoría de los entrenadores la elección se hará entre los tipos en los que están especializados.

La **Copa Desafío es un auténtico examen** que pone a prueba tu habilidad para analizar los movimientos y tipos, tanto de los Pokémon propios como de los oponentes. El único consejo que podemos darte es que pulses el botón de RESET y **reinicies el juego si los Pokémon que te asignan no te convencen.**

COPA FANTASÍA

En esta copa sólo pueden participar **Pokémon de nivel 5.** Puedes utilizar Pokémon propios o de alquiler, aunque siempre será preferible usar los de nuestra edición GB.

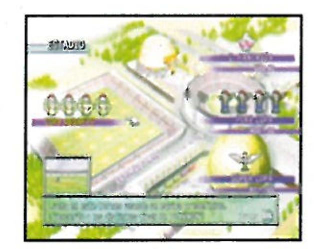
Seguro que observando los ataques de los Pokémon de alquiler te preguntarás cómo puedes conseguir Pokémon propios que sean mejores y con ataques que no sean los básicos. La respuesta es **usando la GUARDERÍA de Pokémon Oro, Plata y Cristal** y conociendo las leyes de la herencia. Aunque ya hemos abordado este tema en la guía de Pokémon Oro y Plata, cuando llegue el momento las volveremos a explicar añadiendo algún detalle.

POKé COPA

Está dividida en las categorías **Poké Ball, Súper Ball, Ultra Ball y Master Ball,** cada una con ocho combates en los que pueden participar Pokémon propios o de alquiler **entre los niveles 50 y 55** (excepto Mew, Mewtwo, Lugia, Ho-Oh y Celebi).

SUPER COPA

Puede participar cualquier Pokémon propio o de alquiler hasta nivel 100. Una competición para expertos.



CASTILLO LÍDERES DE GIMNASIO

Aquí podrás combatir, igual que en Pokémon Oro y Plata, contra

DATOS DE BATALLA

Cuando **estudies los movimientos de tus Pokémon favoritos** (en la BIBLIOTECA de la ACADEMIA) debes observar dos datos muy importantes: **PODER Y PRECISIÓN.** La PRECISIÓN es importante para no atacar de forma inútil; sin embargo, el PODER de un ataque es un concepto algo más complicado. Por ello volvemos a publicar el cuadro de batalla de la guía Oro y Plata, aunque ahora le añadimos varios detalles que resultan importantes para Pokémon Stadium 2.

TIPO RIVAL POKéMON ▶ / TIPO DE ATAQUE USADO ▼	NORMAL	FUEGO	AGUA	ELÉCTRICO	PLANTA	HIELO	LUCHA	VENENO	TIERRA	VOLADOR	PSÍQUICO	BICHO	ROCA	FANTASMA	DRAGÓN	SINIESTRO	ACERO
NORMAL													▼	✗			▼
FUEGO		▼	▼		▲	▲						▲	▼		▼		▲
AGUA		▲	▼		▼				▲				▲		▼		
ELÉCTRICO			▲	▼	▼				✗	▲					▼		
PLANTA		▼	▲		▼			▼	▲	▼		▼	▲		▼		▼
HIELO		▼	▼		▲	▼			▲	▲					▲		▼
LUCHA	▲					▲		▼		▼	▼	▼	▲	✗		▲	▲
VENENO					▲			▼	▼				▼	▼			✗
TIERRA		▲		▲	▼			▲		✗		▼	▲				▲
VOLADOR				▼	▲		▲					▲	▼				▼
PSÍQUICO							▲	▲			▼					✗	▼
BICHO		▼			▲		▼	▼		▼	▲			▼		▲	▼
ROCA		▲				▲	▼		▼	▲		▲					▼
FANTASMA	✗										▲			▲		▼	▼
DRAGÓN															▲		▼
SINIESTRO							▼				▲			▲		▼	▼
ACERO		▼	▼	▼		▲							▲				▼

▲ **Ataque muy efectivo.** El poder del ataque se multiplica por 2.
▼ **Ataque poco efectivo.** El poder del ataque se multiplica por 0.5 (o se divide por 2).
✗ **El ataque no hace daño.** El poder del ataque se multiplica por 0.
– La ausencia de símbolo significa que el poder del ataque se multiplica por 1.

– Si un Pokémon usa un ataque que coincide con el tipo al que pertenece, el poder del ataque también se multiplicará por 1.5.
– Si tienes suerte de conseguir un golpe crítico, el poder del ataque también se multiplicará por 2.

Nota: Los ataques escritos en negrita son ataques especiales. El resto son ataques físicos.

los Líderes de Gimnasio de Johto y de Kanto. Los **entrenadores usan normalmente Pokémon de nivel 50,** pero si eliges algún Pokémon de nivel superior a 50, implicará que todos los Pokémon rivales tendrán el mismo nivel que el nivel más alto que tengan tus Pokémon. Parece un poco complicado, pero tiene fácil explicación. Coge un Pokémon de nivel superior a 50, y los Pokémon de tus rivales serán todos superiores o iguales.



RIVAL

Cuando completes el CASTILLO DE LÍDERES DE GIMNASIO, en Ciudad Blanca aparecerá la **guarida del eterno rival** de Pokémon Oro, Plata y Cristal.



En este combate veremos en acción a los **Pokémon Legendarios.**

Nota: cuando consigas todas las copas del ESTADIO, ganes a todos los entrenadores del CASTILLO DE LÍDERES DE GIMNASIO y derrotes a tu eterno RIVAL, el juego abrirá una SEGUNDA RONDA. En ella todos los rivales vencidos volverán a retarte, pero esta vez te lo pondrán más difícil.



SECRETOS DE POKéMON STADIUM 2

- Cuando apruebes todas los exámenes de la ACADEMIA DE PRIMO las interrogaciones de la información de la BIBLIOTECA desaparecerán. Ahora **podrás ver la información relacionada con Pokémon Oro y Plata.**

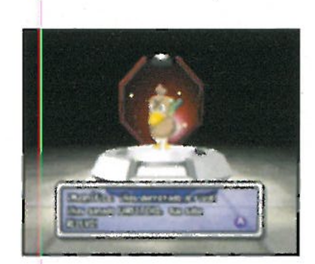


- Tras **derrotar al ALTO MANDO** en el CASTILLO DE LÍDERES DE GIMNASIO te ofrecerán la oportunidad de que los miembros de tu equipo Pokémon **puedan aprender movimientos olvidados.** Para conseguir este regalo debes ir con tus propios Pokémon (no los registres).



- Después de **vencer al RIVAL** ganarás un FARFETCH'D que sabe la habilidad **RELEVO.** Si lo deseas, te apetece, lo ves bien, podrás guardar este Pokémon en tu cartucho Oro o Plata.

- Después de **ganar en la RONDA 1** las Copas del ESTADIO o de completar el CASTILLO DE LÍDERES DE GIMNASIO, conseguirás la **Game Boy Doduo.** Con ella podrás **jugar al doble de velocidad** tus cartuchos de las ediciones Roja, Azul y Amarilla (vaya, el caso es que algo me suena). Si haces lo mismo en la **RONDA 2** tendrás la Game Boy Doduo para ediciones Oro y Plata.



- Cuando completes el ESTADIO y el CASTILLO DE LÍDERES DE GIMNASIO en la RONDA 1, conseguirás la **Game Boy Dodrio para las ediciones Roja, Azul y Amarilla.** Si haces lo mismo en la RONDA 2 conseguirás la Game Boy Dodrio para las ediciones Oro y Plata.



- Tras vencer al RIVAL en la RONDA 2 ganarás un **GLIGAR** que sabe **TERREMOTO.**

ACADEMIA POKéMON DE PRIMO



¿Así que te crees un buen entrenador, eh? Bueno, no respondas porque digas lo que digas, la mejor manera de demostrarlo es empezar por **superar los exámenes de PRIMO y vencer a todos sus alumnos.** Para ello te ofrecemos a continuación, y a lo largo de esta guía, lo que hemos llamado **TABLAS DE BATALLA.** Con ellas averiguarás las debilidades de tu rival y los movimientos con los que puede dañar a tu equipo Pokémon.

LAS ABREVIATURAS USADAS SON

N	Normal	**Vo**	Volador
Fu	Fuego	**Ps**	Psíquico
A	Agua	**B**	Bicho
Pl	Planta	**R**	Roca
E	Eléctrico	**Fa**	Fantasma
H	Hielo	**D**	Dragón
L	Lucha	**Si**	Siniestro
Ve	Veneno	**Ac**	Acero
T	Tierra		

1. CLASE DE ENTRENADOR

BATALLA 1: CAMPISTA ARTURO



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES				
Meganium	Pl	Hoja Afilada	Pl	–	–	–
Parasect	B/Pl	Giga-Drenado	Pl	–	–	–
Weepinbell	Pl/V	Giga-Drenado	Pl	–	–	–
Jumpluf	Pl/P	Mega Agotar	Pl	–	–	–
Sunflora	Pl	Mega Agotar	Pl	–	–	–
Exeggutor	Pl/Ps	Mega Agotar	Pl	–	–	–

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Growlithe, Pidgeotto y Beedrill.** Nuestro rival usa un **equipo con Pokémon de tipo Planta** y los ataques de tipo **Fuego, Volador y Bicho** son los más efectivos contra ellos.

BATALLA 2: SÚPER NECIO MIGUEL



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES				
Flareon	Fu	Lanzallamas	Fu	–	–	–
Charmeleon	Fu	Lanzallamas	Fu	–	–	–
Ninetales	Fu	Lanzallamas	Fu	–	–	–
Magmar	Fu	Lanzallamas	Fu	–	–	–
Quilava	Fu	Lanzallamas	Fu	–	–	–
Arcanine	Fu	Lanzallamas	Fu	–	–	–

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Furret, Stantler y Miltank.** Los Pokémon de tipo Fuego del rival son débiles frente a los ataques de tipo Agua, Tierra y Roca.

BATALLA 3: COLEGIAL GABRIEL



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES				
Umbreon	Si	Finta	Si	–	–	–
Steelix	Ac/T	Cola Férrea	Ac	–	–	–
Donphan	T	Terremoto	T	–	–	–
Sneasel	Si/H	Finta	Si	–	–	–
Scizor	B/Ac	Ala de Acero	Ac	–	–	–
Golem	R/T	Magnitud	T	–	–	–

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Bellosom, Magmar y Hitmonlee.** Enfrenta a Bellosom contra Donphan o Golem, a Magmar contra Steelix o Scizor y a Hitmonlee contra Umbreon o Sneasel.

BATALLA 4: NADADOR TOMÁS



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES					
Cloyster	A/H	Barrera	Ps	Surf	A	–	–
Grimer	Ve	Armad. Ácida	Ve	Bomba Lodo	Ve	–	–
Tentacool	A/Ve	Barrera	Ps	Surf	A	–	–
Mr. Mime	Ps	Barrera	Ps	Psíquico	Ps	–	–
Tentacruel	A/Ve	Barrera	Ps	Psíquico	Ps	–	–
Muk	Ve	Armad. Ácida	Ve	Residuos	Ve	–	–

LECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Dragonair, Pinsir y Murkrow.** Los Pokémon de nuestro rival usan técnicas para aumentar la Defensa; si utilizas movimientos de daño fijo como Furia Dragón acelerarás su derrota.

BATALLA 5: JOVEN LUCAS



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES						
Houndoom	Si/Fu	Rayo Solar	Pl	–		–		–
Ivysaur	Pl/Ve	Rayo Solar	Pl	–		–		–
Houndour	Si/Fu	Rayo Solar	Pl	–		–		–
Meganium	Pl	Rayo Solar	Pl	–		–		–
Exeguttor	Pl/Ps	Rayo Solar	Pl	–		–		–
Venasaur	Pl/Ve	Cabezazo	N	–		–		–

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Croconaw, Aerodactyl y Delibird.** Contra los potentes ataques que gastan dos turnos, como Rayo Solar y Cabezazo,utiliza Pokémon que usen Excavar o Vuelo. Verás qué fácil resulta esquivarlos.

BATALLA 6: DOMINGUERA MARÍA



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES						
Slowbro	A/Ps	Amnesia	Ps	Surf	A	–		–
Snorlax	N	Amnesia	Ps	Fuerza	N	–		–
Furret	N	Amnesia	Ps	Fuerza	N	–		–
Quagsire	A/T	Amnesia	Ps	Surf	A	–		–
Slugma	Fu	Amnesia	Ps	Lanzallamas	Fu	–		–
Slowking	A/Ps	Amnesia	Ps	Psíquico	Ps	–		–

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Lickitung, Granbull y Fearow.** El movimiento Amnesia de los Pokémon rivales aumenta la Defensa Especial, por tanto debes usar los **Pokémon que poseen ataques físicos.**

BATALLA 7: CHICA JULIA



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES						
Charmaleon	Fu	Doble Equipo	N	Pantalla Humo	N	Puño Fuego	Fu	–
Quilava	Fu	Doble Equipo	N	Pantalla Humo	N	Rueda Fuego	Fu	–
Horsea	A	Doble Equipo	N	Pantalla Humo	N	Cascada	A	–
Pidgeotto	N/Vo	Doble Equipo	N	Ataque Arena	T	Ataque Ala	Vo	–
Gligar	T/Vo	Doble Equipo	N	Ataque Arena	T	Frustración	N	–
Aipom	N	Doble Equipo	N	Ataque Arena	T	Fuerza	N	–

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Noctowl, Golbat y Eevee.** La utilización de Noctowl y Golbat es evidente, pero **a Eevee lo escogemos porque su movimiento Rapidez** nunca falla y además no le afecta Doble Equipo.

2. CLASE DE LÍDER DE GIMNASIO

BATALLA 1: POKéMANÍACO ÓSCAR

EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES						
Kangaskhan	N	Pisotón	N	Mordisco	Si	Sonámbulo	N	–
Snubbull	N	Golpe Cabeza	N	Puño Fuego	Fu	Sonámbulo	N	–
Ursaring	N	Golpes Furia	N	Puño Fuego	Fu	Sonámbulo	N	–
Miltank	N	Pisotón	N	Puño Fuego	Fu	Sonámbulo	N	–
Clefable	N	Fuerza	N	Puño Fuego	Fu	Sonámbulo	N	–
Stantler	N	Pisotón	N	Ladrón	Si	Sonámbulo	N	–

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Lanturn, Gastly y Raichu.** Nuestros tres Pokémon **conocen la técnica Atracción,** pero también dominan un segundo movimiento que cambia el estado y deja al oponente sin opción de ataque.

BATALLA 2: CHICA KIMONO NOEMÍ



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Murkrow	Si/Vo	Finta	Si	–		–		–	
Haunter	Fa/Ve	Tóxico	Ve	Come Sueños	Ps	Frustración	N	–	
Misdreavus	Fa	Tóxico	Ve	Come Sueños	Ps	Frustración	N	–	
Gastly	Fa/Ve	Tóxico	Ve	Come Sueños	Ps	Frustración	N	–	
Magcargo	Fu/R	Tóxico	Ve	Frustración	N	–		–	
Gengar	Fa/Ve	Tóxico	Ve	Come Sueños	Ps	Frustración	N	–	

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Primeape, Poliwhirl y Politoed.** La elección se basa en la asociación de objetos y ataques, así la BAYA AMARGA de Primeape eliminará la confusión que produce usar el movimiento Golpe.

BATALLA 3: CHICA ISABEL



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES				
Gyarados	A/Vo	Furia Dragón	D	–	–	–
Bellosom	Pl	Giga-Drenado	Pl	–	–	–
Meganium	Pl	Giga-Drenado	Pl	–	–	–
Sunflora	Pl	Giga-Drenado	Pl	–	–	–
Tangela	Pl	Giga-Drenado	Pl	–	–	–
Magcargo	Fu/R	Lanzallamas	Fu	–	–	–

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Mareep, Wooper y Spinarak.** Para multiplicar el daño usa a Mareep contra Gyarados, a Wooper contra Magcargo y a Spinarak contra Bellosom, Meganium, Sunflora o Tangela.

BATALLA 4: JOVEN NICO



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES				
Dragonite	D/Vo	Vuelo	Vo	–	–	–
Dugtrio	T	Excavar	T	–	–	–
Sudowoodo	R	Excavar	T	–	–	–
Steelix	Ac/T	Excavar	T	–	–	–
Golduck	A	Excavar	T	–	–	–
Skarmory	Ac/Vo	Vuelo	Vo	–	–	–

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Seadra, Magneton y Aerodactyl.** El Ciclón de Seadra golpea siempre a los Pokémon que usen Vuelo y el Terremoto de Aerodactyl hace lo propio con los que usen Excavar.

BATALLA 5: COLEGIAL JORGE

EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES						
Chansey	N	Pantalla Luz	Ps	Psíquico	Ps	Tóxico	Ve	–
Ledyba	B/Vo	Pantalla Luz	Ps	Puño-Trueno	E	Tóxico	Ve	–
Elekid	E	Pantalla Luz	Ps	Puño-Trueno	E	Tóxico	Ve	–
Clefairy	N	Pantalla Luz	Ps	Psíquico	Ps	Tóxico	Ve	–
Ledian	B/Vo	Pantalla Luz	Ps	Puño Hielo	H	Tóxico	Ve	–
Blissey	N	Pantalla Luz	Ps	Psíquico	Ps	Tóxico	Ve	–

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Staryu, Mr. Mime y Jynx.** La Defensa Especial de los Pokémon rivales es muy grande, pero su Defensa contra los ataques físicos de los Pokémon elegidos es de chiste.

3. CLASE DEL ALTO MANDO

BATALLA 1: ENTRE. GUAY ESTEBAN



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES						
Gyarados	A/Vo	Furia Dragón	D	–		–		–
Bellossom	Pl	Giga-Drenado	Pl	–		–		–
Meganium	Pl	Giga-Drenado	Pl	–		–		–
Sunflora	Pl	Giga-Drenado	Pl	–		–		–
Tangela	Pl	Giga-Drenado	Pl	–		–		–
Magcargo	Fu/R	Lanzallamas	Fu	–		–		–

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Mareep, Wooper y Spinarak.** Para multiplicar el daño usa a Mareep contra Gyarados, a Wooper contra Magcargo y a Spinarak contra Bellossom, Meganium, Sunflora o Tangela.

BATALLA 2: ENTRE GUAY ALICIA



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES						
Machamp	L	Meditación	Ps	Híper Rayo	N	–		–
Electabuzz	E	Meditación	Ps	Híper Rayo	N	–		–
Scizor	B/Ac	Danza-Espadá	N	Híper Rayo	N	–		–
Bellossom	Pl	Danza-Espada	N	Híper Rayo	N	–		–
Primeape	L	Meditación	Ps	Híper Ray	N	–		–
Pinsir	B	Danza-Espada	N	Híper Rayo	N	–		–

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Scyther, Raticate y Raichu.** La combinación de **Aguante e Inversión** de todo nuestro equipo es muy efectiva, pero cuando la velocidad puede ser un factor crítico, elegiremos a los más rápidos.

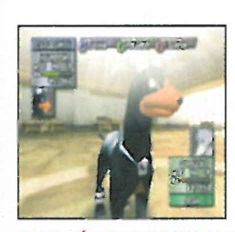
BATALLA 3: MALABARISTA SERGIO

EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES						
Dragonite	D/Vo	Ataque-Ala	Vo	–		–		–
Arcanine	Fu	Lanzallamas	Fu	Vel. Extrema	N	–		–
Flareon	Fu	Profecía	N	At. Rápido	N	–		–
Magmar	Fu	Lanzallamas	Fu	Puño Fuego	Fu	–		–
Typhlosion	Fu	Lanzallamas	Fu	Puño Fuego	Fu	–		–
Tyranitar	R/Si	Avalancha	R	Surf	A	–		–

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Poliwrath, Golem y Steelix.** Esta prueba de habilidad va sobre combos, la elección correcta son los Pokémon con ataques que se combinan a la perfección (y usarlos contra el rival adecuado)

BATALLA 4: NADADORA OLGA



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES						
Starmie	A/Ps	Reducción	N	Danza Lluvia	A	Trueno	E	–
Slowbro	A/Ps	Surf	A	–		–		–
Kingdra	A/D	Ciclón	D	Surf	A	–		–
Golduck	A	Sur	A	–		–		–
Octillery	A	Surf	A	–		–		–
Staryu	A	Reducción	N	Danza Lluvia	A	Trueno	E	–

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Exeggutor, Houndoom y Jumpluf.** La última prueba de habilidad exige poner en práctica los combos de situación y para eso se han elegido a los Pokémon que saben el ataque Día Soleado.

Abrimos la Pokédex de Oro y Plata

Aquí va la entrega que faltaba. Que disfrutéis, ahora sí, la Pokédex al completo. ¿Está Celebi? Tú mismo, chaval...



NÚMERO	NOMBRE	NOMBRE JAPONÉS
224	Octillery	Okutan
TIPO		EVOLUCIÓN
Agua		No
ALTURA		PESO
0,90 m		28,5 Kg

ORO: Atrapa a los enemigos con sus tentáculos, y después les golpea con su dura cabeza.

PLATA: Institivamente se escabulle entre las rocas. Si le entra sueño, robará la guarida de otro Octillery.



NÚMERO	NOMBRE	NOMBRE JAPONÉS
225	Delibird	Deribado
TIPO		EVOLUCIÓN
Hielo/Volador		No
ALTURA		PESO
0,90 m		16 Kg

ORO: Siempre lleva comida. Dicen que hay muchos desaparecidos que sobrevivieron gracias a ésta.

PLATA: Anida en el borde de escarpados acantilados. Se pasa todo el día llevando comida a sus polluelos.



NÚMERO	NOMBRE	NOMBRE JAPONÉS
226	Mantine	Maintain
TIPO		EVOLUCIÓN
Agua/Volador		No
ALTURA		PESO
2,1 m		220 Kg

ORO: Mientras nada majestuosamente, no le importa que Remoraid le siga para comerse sus sobras

PLATA: Nada libremente en mar abierto. Si va lo bastante rápido, volará sobre las olas del mar.



NÚMERO	NOMBRE	NOMBRE JAPONÉS
227	Skarmory	Eamudo
TIPO		EVOLUCIÓN
Acero/Volador		No
ALTURA		PESO
1,7 m		50,5 Kg

ORO: Sus fuertes alas parecen pesadas, aunque son huecas y ligeras, y le permiten volar libremente.

PLATA: Después de anidar en zarzas, las alas de sus polluelos crecen fortalecidas por los rasguños.



NÚMERO	NOMBRE	NOMBRE JAPONÉS
228	Houndour	Derubio
TIPO		EVOLUCIÓN
Siniestro/Fuego		Normal Nivel 24
ALTURA		PESO
0,60 m		10,8 Kg

ORO: Usa diferentes tipos de gritos para comunicarse con los de su especie, o para seguir a su presa.

PLATA: Para arrinconar a sus presas, comprueban sus posiciones con ladridos que sólo ellos entienden.



NÚMERO	NOMBRE	NOMBRE JAPONÉS
229	Houndoom	Heruga
TIPO		EVOLUCIÓN
Siniestro/Fuego		No
ALTURA		PESO
1,40 m		35 Kg

ORO: Si te quemas con las llamas que lanza por su boca, el dolor no desaparecerá nunca.

PLATA: Al oír sus siniestros aullidos, los otros Pokémon se estremecen y se guarecen.



NÚMERO	NOMBRE	NOMBRE JAPONÉS
230	Kingdra	Kingudora
TIPO		EVOLUCIÓN
Agua/Dragón		No
ALTURA		PESO
1,80 m		152 Kg

ORO: EDicen que suele esconderse en cuevas submarinas. Puede crear remolinos al bostezar.

PLATA: Duerme en el fondo del océano para recargarse de energía. Dicen que causa tornados cuando se levanta.



NÚMERO	NOMBRE	NOMBRE JAPONÉS
231	Phanpy	Gomazou
TIPO		EVOLUCIÓN
Tierra		Normal Nivel 25
ALTURA		PESO
0,50 m		33,5 Kg

ORO: Mueve su larga trompa para jugar, pero como es tan fuerte, esto podría resultar peligroso.

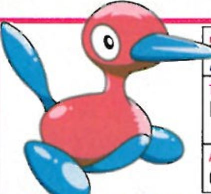
PLATA: Como muestra de afecto, golpea con su trompa. Aunque es tan fuerte que te mandará lejos.



NÚMERO	NOMBRE	NOMBRE JAPONÉS
232	Donphan	Donfuan
TIPO		EVOLUCIÓN
Tierra		No
ALTURA		PESO
1,10 m		120 Kg

ORO: Tiene afilados y duros colmillos, y una gruesa piel. Su placaje es tan fuerte, que puede derribar una casa.

PLATA: Cuanto más grandes son sus colmillos, mayor su estatus en la manada. Los colmillos tardan mucho en crecer.



NÚMERO	NOMBRE	NOMBRE JAPONÉS
233	Porygon 2	Porigon2
TIPO		EVOLUCIÓN
Normal		No
ALTURA		PESO
0,60 m		32,5 Kg

ORO: Esta versión mejorada de Porygon fue creada para explorar el espacio, aunque no puede volar.

PLATA: La investigación mejoró sus habilidades. A veces puede actuar de forma no programada.



NÚMERO	NOMBRE	NOMBRE JAPONÉS
234	Stantler	Odoshishi
TIPO		EVOLUCIÓN
Normal		No
ALTURA		PESO
1,40 m		71,2 Kg

ORO: Su cornamenta cambia el flujo del aire para crear un espacio de realidad distorsionada.

PLATA: Todo aquel que se quede mirando su cornamenta, perderá el control y el equilibrio.



NÚMERO	NOMBRE	NOMBRE JAPONÉS
235	Smeargle	Doburu
TIPO		EVOLUCIÓN
Normal		No
ALTURA		PESO
1,20 m		58 Kg

ORO: La punta de su cola rezuma un fluido especial. Lo pinta todo con este líquido para marcar su terreno.

PLATA: Cuando llega a adulto, suele dejar que sus camaradas dejen sus huellas sobre el lomo.



NÚMERO	NOMBRE	NOMBRE JAPONÉS
236	Tyrogue	Bariki
TIPO		EVOLUCIÓN
Lucha		Normal Nivel 20
ALTURA		PESO
0,70 m		21 Kg

ORO: Ataca siempre con mucha energía. Para fortalecerse a sí mismo, sigue luchando aunque pierda.

PLATA: Aunque es pequeño, es mejor no ignorarlo porque atacará cualquier objetivo sin previo aviso.



NÚMERO	NOMBRE	NOMBRE JAPONÉS
237	Hitmontop	Kapoera
TIPO		EVOLUCIÓN
Lucha		No
ALTURA		PESO
1,40 m		48 Kg

ORO: Si te gustan sus suaves, elegantes y danzarinas patadas, acabarás taladrado.

PLATA: Lanza patadas mientras gira. Si alcanza mucha velocidad, puede cavar un hoyo en la tierra.



NÚMERO	NOMBRE	NOMBRE JAPONÉS
238	Smoochum	Muchuru
TIPO		EVOLUCIÓN
Hielo/Psíquico		Normal Nivel 30
ALTURA		PESO
0,4 m		6 Kg

ORO: Sus labios son la parte más sensible de su cuerpo. Siempre los usa para examinar las cosas.

PLATA: Siempre mueve la cabeza hacia delante y hacia atrás como si quisiera besar a alguien.



NÚMERO	NOMBRE	NOMBRE JAPONÉS
239	Elekid	Erekiddo
TIPO		EVOLUCIÓN
Eléctrico		Normal Nivel 30
ALTURA		PESO
0,60 m		23,5 Kg

ORO: Gira sus brazos para generar electricidad, pero se agota rápido, así que sólo se recarga un poco.

PLATA: Incluso en la peor de las tormentas, este Pokémon juega feliz si un trueno cruza el cielo.



NÚMERO	NOMBRE	NOMBRE JAPONÉS
240	Magby	Bubbi
TIPO		EVOLUCIÓN
Fuego		Normal Nivel 30
ALTURA		PESO
0,70 m		21,4 Kg

ORO: Cada vez que inspira y expira, lanza ascuas por su boca y por sus fosas nasales.

PLATA: Aparece en los cráteres de los volcanes. Puede alcanzar los 600 grados, así que no lo subestimes.



NÚMERO	NOMBRE	NOMBRE JAPONÉS
241	Miltank	Mirutanku
TIPO		EVOLUCIÓN
Normal		No
ALTURA		PESO
1,20 m		75,5 Kg

ORO: Su leche, rica en nutrientes, es la mejor bebida contra el cansancio y la enfermedad.

PLATA: Si sólo tiene una cría, la leche que produce contiene muchos más nutrientes de lo normal.



NÚMERO	NOMBRE	NOMBRE JAPONÉS
242	Blissey	Hapenasu
TIPO		EVOLUCIÓN
Normal		No
ALTURA		PESO
1,50 m		46,8 Kg

ORO: Cualquiera que pruebe un poco de huevo de Blissey, se volverá más amable y agradable con todos.

PLATA: Es de naturaleza compasiva. Si ve un Pokémon enfermo, lo cuidará hasta que se recupere.



NÚMERO	NOMBRE	NOMBRE JAPONÉS
243	Raikou	Raikou
TIPO		EVOLUCIÓN
Eléctrico		No
ALTURA		PESO
1,90 m		178 Kg

ORO: Las nubes de lluvia que lleva le permiten lanzar rayos a voluntad. Dicen que apareció con un rayo.

PLATA: Un Pokémon que corre por el campo mientras lanza un grito que recuerda al trueno.



NÚMERO	NOMBRE	NOMBRE JAPONÉS
244	Entei	Entei
TIPO		EVOLUCIÓN
Fuego/Normal		No
ALTURA		PESO
2,10 m		198 Kg

ORO: Cuando ladra, los volcanes entran en erupción. Como no puede controlar su poder, corre siempre en cabeza

PLATA: Un Pokémon que corre por la tierra. Dicen que siempre nace uno cuando aparece un nuevo volcán.



NÚMERO	NOMBRE	NOMBRE JAPONÉS
245	Suicune	Suikun
TIPO		EVOLUCIÓN
Agua/Normal		No
ALTURA		PESO
2,00 m		187 Kg

ORO: Conocido como la reencarnación de los vientos del norte, puede purificar sus aguas turbias y sucias.

PLATA: Este Pokémon corre por la tierra. Dicen que siempre que aparece, soplan vientos del norte.



NÚMERO	NOMBRE	NOMBRE JAPONÉS
246	Larvitar	Yogirasu
TIPO		EVOLUCIÓN
Roca/Tierra		Normal Nivel 30
ALTURA		PESO
0,60 m		72 Kg

ORO: Se alimenta de tierra. Después de comer una gran montaña, se duerme y empieza a crecer.

PLATA: Nace muy profundo en el suelo, y no podrá salir hasta que se haya comido la tierra que le rodea.



NÚMERO	NOMBRE	NOMBRE JAPONÉS
247	Pupitar	Sanagirasu
TIPO		EVOLUCIÓN
Roca/Tierra		Normal Nivel 30
ALTURA		PESO
1,20 m		152 Kg

ORO: Su caparazón es duro como una piedra, y muy resistente. Su golpe puede derribar montañas.

PLATA: Hasta encerrado en su coraza, se mueve libremente. Duro y rápido, su poder destructivo es enorme.



NÚMERO	NOMBRE	NOMBRE JAPONÉS
248	Tyranitar	Bangirasu
TIPO		EVOLUCIÓN
Roca/Siniestro		No
ALTURA		PESO
2,00 m		202 Kg

ORO: Su cuerpo es casi inmune a los ataques. Por eso le encanta desafiar a sus enemigos.

PLATA: Tiene tanta fuerza que puede cambiar el paisaje. Su naturaleza insolente le hace ser muy egoísta.



NÚMERO	NOMBRE	NOMBRE JAPONÉS
249	Lugia	Lugia
TIPO		EVOLUCIÓN
Psíquico/Volador		No
ALTURA		PESO
5,20 m		216 Kg

ORO: Dicen que permanece en silencio en el fondo del mar debido a su inmenso poder.

PLATA: Dicen que es el guardián de los mares. Hay rumores de que fue visto en una noche de tormenta.



NÚMERO	NOMBRE	NOMBRE JAPONÉS
250	Ho-oh	Houou
TIPO		EVOLUCIÓN
Fuego/Volador		No
ALTURA		PESO
3,80 m		199 Kg

ORO: Cuenta la leyenda que este Pokémon vuela por el cielo con sus magníficas alas de siete colores.

PLATA: Cuenta la leyenda que brilla en siete colores. Dicen que deja un arcoiris tras de sí al volar.



NÚMERO	NOMBRE	NOMBRE JAPONÉS
251	Celebi	Seribii
TIPO		EVOLUCIÓN
Psíquico/Planta		No
ALTURA		PESO
0,60 m		5 Kg

ORO: Este Pokémon vaga por el tiempo. La hierba y los árboles crecen por los campos donde pasa.

PLATA: Dicen que cuando Celebi se interna en un bosque, deja tras de sí un huevo traído del futuro.

El Profesor Oak te responde

¡Hola entrenadores!... ¿Qué haces para saber tanto?, me preguntaba un entrenador hace poco. La verdad es que la sabiduría está al alcance de todos, y os puedo asegurar que requiere más práctica que estudio. Si os esforzáis, todos podéis llegar a ser auténticos expertos. Pero me temo que de momento tendré que echaros una manita...

¿Pikacha?

1. **Hola Profesor Oak, ¿qué tal está? Soy muy buen fan de Nintendo Acción y quisiera saber algunas cosillas. En la serie... ¿el Pikachu de Ash es macho?**
2. **¿Me podría decir los ataques de Misdreavus y a qué nivel los aprende?**
3. **También me gustaría saber los de Hitmontop, con sus respectivos niveles.**
4. **Tengo vistos a Raikou y Entei. Si me pasan a Suicune y luego lo devuelvo, ¿pondrá el área y el de mi Edición no desaparecerá?**

Alvaro Cao Guarido (Madrid)

1. Sí, es macho. Espero que no se enamore perdidamente de algún Pikachu hembra y Ash tenga que dejarle marchar. Aunque no es muy probable, porque están muy unidos.
2. Claro que puedo. Tiene Gruñido y Psico-Onda; en el 6 aprende Rencor; en el 12 Rayo Confuso; al llegar al 19 Mal de Ojo; en el 27 Psico-Rayo; Divide Dolor al 36; y Canto Mortal en el 46.
3. Hitmontop sabe Patada Giro, aprende Foco Energía en el 7, en el 13 Persecución, en el 19 Patada Rápida, cuando llega al 25 Giro Rápido, Contador en el 31, en el 37 Agilidad, en el nivel 43 Detección y por último, en el 49 Triple Patada.
4. Aunque tengas el Pokémon un rato y lo devuelvas, tanto su entrada en la Pokédex como su área se quedarán señaladas, pero Suicune seguirá tan escurridizo como siempre cuando lo encuentres de nuevo. Ya sabrás que el tema del área, cuando se trata de los Perros Legendarios, es muy relativo, pues está corriendo de aquí para allá constantemente... eso sí, puede ayudarte a que te hagas una idea de qué rutas visita con más frecuencia.



¿Está o no el Gyarados dorado?

1. **¿Dónde están las MT09 y MT21?**
2. **¿En qué nivel evoluciona Dragonair en Dragonite?**
3. **Profesor, al dejar en la Guardería al Gyarados rojo y un Gyarados hembra, a mi sí que me salió un Magikarp dorado con el ataque Relámpago. Intenté evolucionarlo pero no pude. ¿Por qué?, ¿empiezo el juego otra vez?**
4. **¿Están los ataques Mega Puño y Mega Patada en MT?**

David Chacón Jerez (Cádiz)

1. La MT09, Más Psique, la puedes pillar cuando intercambias a un Abra en la Cápsula del Tiempo desde una edición antigua (Rojo, Azul o Amarillo). La MT 21 es Frustración, está en la tienda de Ciudad Trigal. Te la dará una mujer si el Pokémon que llevas primero en tu equipo tiene un nivel bajo de amistad. Si por el contrario está muy contento, recibirás la MT 27, Retroceso.
2. Evoluciona tardísimo, al alcanzar el nivel 55. Es el precio que hay que pagar por tener un pedazo de Pokémon como el bonachón Dragonite.



Pokémon™

¡Hazte con todos!™













Pokémon™

¡Hazte con todos!™

RAIKOU

243

Nintendo Acción

Nintendo

pokemon.nintendo.es

3. He de decir que este caso es muy especial, porque la gran mayoría de los que me habéis escrito consultando este tema, me ha dicho que la cría que sale no tiene nada de especial. En cuanto a ti, David, no es necesario que comiences de nuevo tu partida por una cosa así. Es muy extraño que un Pokémon no evolucione, pero puede ser que aun no haya alcanzado el nivel correcto (el 20), o que lleve el ítem Piedra Eterna, que impide la evolución. Si sigues investigando y no encuentras una explicación adecuada, simplemente guárdalo y olvídate del tema, a no ser que te sigan ocurriendo otros errores inexplicables. En ese caso cuéntamelo y trataremos de dar con una solución.
4. Ni Mega Puño ni Mega Patada están en MT en las nuevas ediciones (aunque en Rojo, Azul y Amarillo eran las MT01 y 05 respectivamente). Ahora tan solo Hitmonchan, Kangaskhan y Mew aprenden la primera por sí solos, y Hitmonlee es el único que conocerá la segunda naturalmente.



Un Eevee es muchos Pokémon

1. Hola Profe. Mis amigos siempre me ganan en los coliseos, pero esta vez no creo que lo consigan porque tengo a Vaporeon en el 96, Flareon en el 91, Espeon en el 68, Umbreon en el nivel 70, Raikou en el 69 y Ampharos en el 99. ¿Qué le parecen?
2. Como ha visto, soy un aficionado a las formas evolucionadas de Eevee. ¡Cuéntenos algo sobre sus estadísticas, Profesor!
3. ¿Qué le parecería si cambiase a ese Flareon por un Misdreavus o un Scizor?

Javier Marquínez Peña
Entrenador Pokefanático"
(Vitoria)

1. Sobre Eevee siempre os digo lo mismo. Ninguna de sus evoluciones es mala, incluso algunas se pueden contar entre los mejores Pokémon de cada tipo, como puede ser el caso de Vaporeon. Lo único que puedo aconsejarte es que uses MT's. Piensa muy bien en quién las necesitará más, y no te cortes en enseñarlas: siempre tendrás tiempo de borrarlas en caso de que no te convenzan. Ampharos en un nivel tan alto puede ser un auténtico líder. Bien hecho.
2. Todas las evoluciones de Eevee tienen tres características altas y tres en nivel medio. Lo mejor de Umbreon es su defensa y lo peor su Ataque, y Vaporeon tiene mucho PS y Ataque Especial pero flaquea en defensa. Entre los más "redondos" está Flareon, que tiene altos el Ataque y la Defensa Especial, manteniendo a raya sus aspectos menos positivos mediante las habilidades que puede aprender o puedes enseñarle. Ninguna de las evoluciones te defraudará, puedes estar seguro.

LA CARTA DE ORO

Claridad cristalina respecto a los Unown, que falta nos está haciendo

1. Me acabo de comprar Cristal y ya tenía las ediciones Roja, Amarilla y Oro... Me han dicho que hay una forma de duplicar algunas MT's muy poderosas en alguna tienda de mi nuevo cartucho para Game Boy Color. Si es verdad... ¿Cómo se hace?...
2. Mis amigos y yo no encontramos a Smeargle. Usted insiste en que está en las Ruinas Alfa, pero... ¿podría ser más específico? Sólo encuentro Unowns de letras distintas...
3. Ya que hablo de los Unown, se supone que en Cristal se profundiza más en su misterio, pero de momento no he encontrado nada distinto... ¿No será un timo, Profesor?

Jose Antonio Lacomba
(Barcelona)

1. De duplicar nada, sólo hay una novedad acerca de las MT's y es que una vez has derrotado a Rojo, en el Casino de Ciudad Trigal aparece un personaje que te enseñará un ataque para el Pokémon que prefieras, a cambio de 4.000 fichas. Estos ataques pueden ser Lanzallamas, Rayo o Rayo Hielo y el personaje sólo aparece los Miércoles y los Domingos.
2. Estás buscando en el sitio equivocado. Smeargle no está en el Sótano, allí claro que solo vas a encontrar Unowns. La clave está en la Cueva Unión, llegarás a ella si vas a la Ruta 32, bajando desde la zona de las Ruinas en Ciudad Malva, o la 33 al lado de Pueblo Azalea (donde está el Montañero Luis). Baja al primer sótano y encontrarás la salida que lleva a las Ruinas. En una de ellas hay una zona de hierba a la derecha donde no tardarás en verlo. Y ya que estás en la Cueva Unión, si pasas por la planta más baja los viernes podrás encontrar a Lapras bañándose en un lago.
3. No seas tan impulsivo. Claro que hay novedades respecto a los Unown, aunque no creo que esté bien desvelarlas aún. Lo que si puedo hacer es daros una pista : las inscripciones de las salas de los puzzles. Mirad a ver qué podéis hacer. Por ejemplo "LUZ" en la Sala Aerodactyl o "HUIDA" en la de Kabuto... echadle imaginación.



LA CARTA DE PLATA

El Estadio vibra con la emoción de ver jugar a dos rivales

1. Mi amigo Chechu y yo nos hemos comprado el Pokémon Stadium 2. En el suyo, al acceder al menú con las distintas opciones, la "ciudad" está a oscuras. ¿Por qué en el mío es de día?
2. Cuando me he pasado a Yasmina del Gimnasio Olivo, también en Stadium 2, me ha aparecido el Team Rocket, y el tercero de los entrenadores me gana siempre... ¿Me recomiendas algún equipo en especial para que lo consiga?
3. Por último... ¿cómo se conseguía ampliar el menú de opciones en Puzzle Challenge de Game Boy?... Me temo que me perdí el número de los trucos... (Ya me he pasado el Alto Mando varias veces...)

Javier Bravo Trejo (Madrid)

1. Tu amigo va bastante más adelantado que tú. La imagen de la ciudad de Stadium 2 en crepúsculo aparece cuando llegas a la Ronda 2, un nivel de dificultad superior. Si quieres disfrutarlo debes acabar el R-1 ganando al Rival, que aparece cuando dejas en la cuneta a los Entrenadores del Castillo de los Líderes de Gimnasio y ganas todas las Copas del modo Estadio. De esta forma también aparecerá una pantalla de Título alternativa espectacular.
2. Este Equipo Cohete... ¿No se cansan de molestar?... Bueno, para que les des una lección, usa a Graveler y Skarmory. Si añades también algún Pokémon Psíquico y un fuerte luchador, como Machoke, y algún otro de roca, no creo que tengas problemas. Casi sin ayuda, Skarmory puede deshacerse de los dos soldados Rocket que te retarán al principio. Y si vigilas algunos Pokémon de los dos Ejecutivos Rocket que te daban problemas como Lickitung (ataca con el luchador), Sneasel o Misdreavus (de nuevo Skarmory al ataque) podrás pasar a la siguiente ronda de una vez.
3. Es un truco interesante aunque no consigas muchísimas nuevas opciones como nos gustaría a todos. Por cierto, tendrás que volver a meter el truco cada vez que enciendas el cartucho, no se queda grabado. En Opciones pulsa Select y después A. ¿A qué ya eres un puzzle master?



3. Piénsatelo bien, Flareon es un auténtico comodín a la hora de tener buenos ataques de fuego en tu equipo. Si aun así sigues pensando en cambiarlo, estadísticamente se le acerca más el bicho Scizor, aunque Misdreavus está entre los mejores fantasmas por sus ataques. Decide qué opción te seduce más.



¡Al ladrón!

1. Me interesa mucho la MT 46, Ladrón. Puedo robar objetos a los Pokémon, pero pensando que ya me he acabado el juego y sólo puedo enfrentarme contra el Alto Mando y los entrenadores del barco... ¿Cómo puedo utilizar esta MT? ¿Me recomienda enseñársela a algún Pokémon concreto?
2. ¿Cuál es el mejor ataque Pokémon de cada tipo? Mójese, por favor...
3. Aunque no lo puedo capturar en mi Edición, el Pokémon 225, Delibird, me mola mucho. Explíqueme algunas de sus características.
4. ¿Dónde se han metido los Kangaskhan en mi juego?
5. ¿Es posible, durante el transcurso del juego, explorar las plantas altas de la Torre de Radio de Kanto en Pueblo Lavanda?
6. ¿Por qué el Profesor Elm es tan despistado? Quizá usted le obligó a estudiar demasiado...

Oscar Manuel Muñoz Clemente (Badajoz)

1. No te preocupes, Óscar, este movimiento sólo robará los objetos aplicados que lleven los Pokémon salvajes. Aunque hayas acabado el juego tendrás muchas oportunidades para sacarle partido. No hay Pokémon que lo aprendan por sí mismos, pero puedes enseñárselo a un número bastante elevado de especies. Prueba con alguno que sea del tipo Oscuro como el propio ataque, para así mejorar su efectividad en alguna medida (se me ocurre Houndour, por ejemplo). Para quien no lo sepa, diré que Ladrón, en MT, está en el sótano 2 de la Guarida Rocket.
2. La verdad es que siempre hay algunos ataques que destacan en cada tipo pero me temo que no voy a meterme en un charco tan profundo. Cada uno debe decidir el tipo de uso que quiere darle. Por ejemplo piensa en esto que te

voy a proponer: aunque Surf sea una de las teóricas "mejores" de Agua, ¿será igual de interesante para un Pokémon que ya tiene Hidro-Bomba o Rayo Burbuja y sin embargo no puede defenderse de ninguna forma, que para uno que no tiene ninguna de estas dos? Hay mil casos de este tipo, mil ejemplos diferentes. ¡Y no puedo enumerarlos todos!, espero que lo comprendáis.

3. Puedo decirte que es de Hielo y Volador, que sólo tiene el ataque Presente, que puede ser curativo y agresivo y que, gracias a él, podrán conocer este ataque mediante el método de cría Pokémon como Pikachu, Wartortle, Charmeleon, Kakuna o Metapod. Tiene una buena base, pero lo suyo es que tires de MT's para completar su preparación de cara a los grandes rivales.
4. En cualquier Edición están en el Sótano 2 del Túnel Roca. Pedalea hasta que llegues y que tengas suerte en tu búsqueda y captura.
5. Te refieres a la Torre de Radio de Ciudad Trigal, ¿verdad? Por supuesto que podrás subir con la ayuda de la llave magnética. Cuando estés un poco más avanzado en tu juego tendrás la posibilidad de lograr el Ala Plateada o Arcoiris, eso dependerá del color dorado o plateado de tu edición.
6. Je, je... me temo que no fui un maestro muy convencional. Elm siempre ha tenido mucho interés por sí mismo; yo solo le he ayudado un poquito, igual que puedo ayudaros a vosotros. Por cierto, no le tengáis tanta manía, que no me va a quitar el consultorio ni nada... aunque ya ¡lo ha pensado!



Busca y encontrarás

1. Tengo la Edición Oro de Pokémon y no consigo encontrar la MT Golpe Cuerpo. ¿Qué MT es y dónde puedo localizarla? Tampoco encuentro la Roca del Rey...
2. ¿Dónde se esconde el último entrenador del juego?
3. Me gustaría saber a qué nivel evoluciona Gloom en Vileplume. ¿Y Vileplume en Bellossom?
4. ¿Dónde encuentro a Sunkern, Chinchou y Aipom?

Laura Martín Martínez (Palencia)

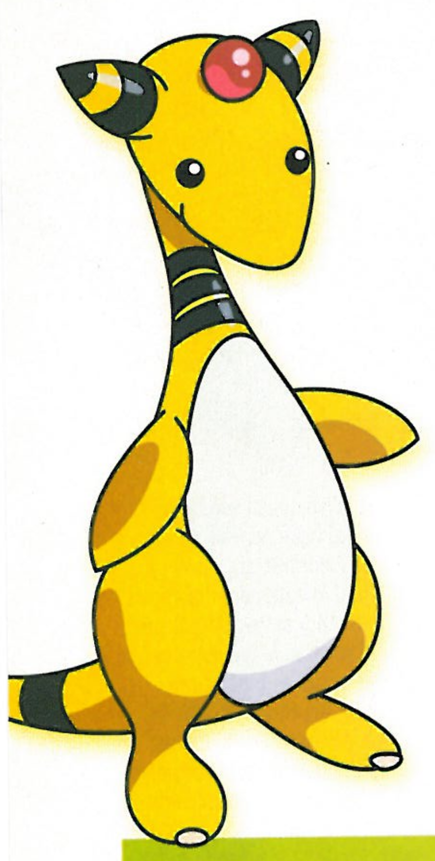
1. No es un ataque que esté en MT, desgraciadamente. Para hacerte con la Roca tan sólo echa un ojo al Sótano 2 del Pozo Slowpoke. Incluso puede venir de regalo extra en los Pokémon salvajes Poliwhirl, Slowbro y Slowpoke.
2. Al final de la Ruta 28, en el Mt. Plateado. No salgas de casa sin Destello. Y saluda al joven de mi parte.
3. Siempre os liáis con esta familia. Gloom es la base tanto de Vileplume como de Bellossom. Para capturar al primero aplícale la Piedra Hoja. Y para que su paso evolutivo sea el segundo, tendrás que ponerle cerca una Piedra Solar.
4. Sunkern está por el día en la Ruta 24 y el Parque Nacional. A Chinchou le encontrarás pescando en muchísimos sitios: las Rutas 20, 21, 26, 27, 41, Isla Canela, Ciudad Olivo, Ciudad Carmín, Pueblo Paleta o Pueblo Primavera.

ALINEACIÓN POKéMON

El equipo de John Tartas Torrecillas (Granada)

Hola Profesor Oak: Tengo 12 años y la Edición Plata. Mi equipo está compuesto por: Alakazam (como Psíquico), Typhlosion (como Fuego), Golem (como Roca/Tierra), Dragonite (como Pokémon Dragón), Ho-oh (Volador), Lugia (como Agua). Todos ellos están al nivel 100.

Muy buenas John. Tu equipo está muy bien, te felicito por subirles a todos al máximo nivel. Señalando el tipo después de cada Pokémon me has dado a entender que te interesaría tener una escuadra variada, que pudiese luchar en cualquier frente, y quizás has fallado un poco, pero para eso estoy yo aquí. Vamos uno por uno... Alakazam es un buen Pokémon psíquico; Typhlosion es de Fuego y le daría un diez en Velocidad y en Ataque Especial; Golem es lento pero seguro, creo que podrías sacarle mucho partido enseñándole técnicas de fuego, como pueden ser Puño Fuego, Llamarada, Lanzallamas o Día Soleado; Dragonite es un fundamental Pokémon Dragón/Volador; Ho-oh, como bien dices es Volador, pero también es Fuego y Lugia es Psíquico/Volador, no Agua. La cuenta está así: Dos Pokémon Psíquicos, tres Voladores y dos de Fuego. Mi consejo: cambia a uno de los dos de fuego, Typhlosion o Ho-oh, por un Pokémon de tipo agua que pueda hacer frente a los eléctricos. Si las técnicas de fuego del Pokémon con el que te quedes no son suficientes, haz lo que te digo con Golem. Cambia a Alakazam por uno Eléctrico, como pueden ser Ampharos, Raikou, Jolteon o uno que te caiga bien, y yo creo que tendrás el equipo compensado que buscas, con los suficientes Pokémon poderosos como para enfrentarte a cinco Altos Mandos. Suerte y sigue trabajando duro. Y nada, que espero vuestras cartas.



Para que aparezcan en tu Pokédex los datos del macaco Aipom, captúrale salvaje haciendo Golpe Cabeza en cualquier arbusto de Johto.



¡La pregunta un millón!

1. ¿Dónde está Eevee? Un entrenador me dio uno, pero eso no me basta. Con todas las evoluciones que tiene...
2. No encuentro al Pokémon Nº 202 Wobuffet. ¿Cómo lo conseguiré?
3. Ya he acabado con Rojo, pero cuando entré no quedaba sitio en mi mochila para recoger ni un solo ítem. ¿Podrías decirme si hay alguna MT o algo que merezca la pena?
4. Gastly es una pasada. Me encanta. ¿Qué ataques son los mejores que puedo enseñarle? Como sé que no le gusta elegir solo cuatro, recomiende los que quiera.
5. ¿Sabe ya la contraseña para cambiar la hora en la pantalla de inicio?

Fernando Casanova (Logroño)

1. Puedes gastarte el dinero en fichas (necesitarás 6.666) y comprarlo en el casino de Azulona, pero si quieres mi recomendación, pilla al que tienes y ponle a criar con un Ditto. De esta forma no te gastarás una pasta y tendrás un Eevee para cada evolución... y alguno extra si quieres. Como dice Elm, "la cría puede ser la solución".
2. Está en la Cueva Oscura. Para los que tengan la edición Cristal, también aparece como premio del Casino de Ciudad Trigal.
3. No seas perezoso, hombre. Los ítems del Monte Plateado no contienen ninguna MT, pero hay cosas interesantes para la batalla como Restaurar Todo o Max. Revivir. Y ya que vas puedes volver a pelear contra el campeón de las antiguas Ediciones, que siempre está dispuesto a tomarse una revancha. Je, je... le enseñé bien...
4. De los que aprende al subir niveles me quedaría con Hipnosis y Come Sueños. De los demás que puede

MIS TROLAS PREFERIDAS

Pese a que se ocultan tras una apariencia inocente y son cada vez más precavidos, siguen dejándome pistas inequívocas para dar con ellos. Esto demuestra lo acertado que es el dicho popular "se pilla antes a un mentiroso que a un Ratatta".... Y mira que hay Ratattas...

1. Mi amigo Juan dice que Skarmory es la pre-evolución de Lugia. Dice que si consigo soltarlo en medio del Parque Nacional, mi cartucho Plata se convertirá automáticamente en uno Amarillo. ¿Cómo?

Ernesto Castro Lorenzo (Sevilla)

2. Un amigo me ha pasado un Celebi rojo. Dice que Ash se transformó en ese Pokémon cuando le ganó cien veces. Le mando la foto de Celebi para que vea que es verdad (fíjese en las estrellas).

Silvia Millán (Valencia)

1. Para empezar, Skarmory sólo comparte con Lugia su tipo Volador, y no tienen nada más que ver el uno con el otro. La siguiente... no se puede soltar un Pokémon así como así... y lo más gordo... ¿cómo narices se va a convertir tu juego en otro?... Imagina: sí, estaba jugando al Zelda, pulsé Select y de pronto se abrió automáticamente el cartucho, la placa y los chips que había dentro se fueron de mi casa dando saltitos. Otros distintos salieron de mi zapato y se colocaron dentro del cartucho. Ahora juego al Tomb Raider..." ¡Seriedad, señores!... Seguro que si vas a casa de Juan le pillas pintando de amarillo su cartucho con unas Alpino. Es el único modo de que se parezcan.
2. Sí, muy bien, lo del Celebi rojo me lo creo. Lo que no me creo es la forma de conseguirlo de tu colega. Al principio me asusté y pensé "Pobre Ash", pero luego lo medité mejor. ¿Desde cuando una persona puede convertirse en un Pokémon? ¡Ah!... que le había ganado cien veces... ¿Y QUÉ?... La única manera de conseguir a Celebi es que te lo pasen, pero a ser posible que te lo pase alguien que no te vaya a tomar el pelo. Menos mal que yo tengo mucho...



conseguir, busca la combinación que más te interese con Descanso, Ladrón, Giga Drenado, Trueno, Puño Fuego, Psíquico, Puño Hielo y Niebla.

5. Sí. Ya sé exactamente qué hay que hacer. El problema es que resulta bastante complicadillo. Tienes que hacer operaciones matemáticas con tu nombre, el dinero que tengas y tu ID para sacar el número. Es decir, que cada uno tendréis una contraseña distinta. A ver si encuentro una forma de explicarlo lo más sencilla posible en próximos números...



¿¿¿Mande???

1. ¿Algún día se volverá a celebrar otro Torneo Pokémon como el Celebi Tour?
2. Mi equipo: Chikorita, Haunter, Heracross y Quagsire. Me agradaría tener a Murkrow y Magcargo. El problema es que estos últimos solo están en Kanto y necesito ganar en la Meseta. ¿Qué dos elijo antes? Tengo la Edición Plata.
3. ¿Saldrán más Ediciones Pokémon?
4. Dime los ataques de Murkrow y Magcargo.
5. No sé aún cómo funciona Game Boy Cube. ¿Los juegos de Nintendo 64 servirán?

Alberto Raso Sevilla (Barcelona)

1. Yo apostaría por ello. Los nuevos juegos de Pokémon seguro que contienen un buen montón de opciones inéditas que se podrán aprovechar en este tipo de torneos. Te aseguro que veremos cada vez mejores competiciones. Y les diré a los chicos de Nintendo que a ver si esta vez pueden pasar por todas las ciudades.
2. Lo mejor que puedo aconsejarte en estos casos es que optes por subir a la segunda planta de un Centro Pokémon a recibir algún Pokémon de una edición antigua en tu cartucho. ¿Qué tal un Snorlax?... ¿o un Charmander?... Tu equipo ya está bastante bien así. Tendrías bastantes posibilidades de éxito en todo caso con alguno de tus Pokémon actuales superando el nivel 50.
3. No sabemos realmente, porque últimamente hemos oído que no está todo dicho aún en Game Boy. Sea o no, el caso es que proyectos hay en marcha para Advance y GameCube. Ojalá supiera algo más, pero me temo que hasta bien entrado el año que viene...
4. El pajarraco Murkrow sabe Picotazo, aprende en el 11 Persecución, en el 16 Niebla, en el 26 Tinieblas, en el 31 Finta y para terminar, en el 41 Mal de Ojo . En cuanto al "ardiente" Magcargo, sus habilidades serán Polución, Ascuas en el 8, en el 15 Lanza Rocas, en el 22 Fortaleza, Amnesia en el 29, Lanzallamas en el 36, Avalancha en el 48 y la buscada Golpe Cuerpo en el 60. ¿Contento?
5. Buf... vaya cacao te has hecho. La nueva consola de sobremesa de Nintendo se llama Game Cube, el formato de sus juegos es de mini discos DVD, por lo que no valdrán los juegos de Nintendo 64. El notición es que se podrá conectar directamente con la maravillosa Game Boy Advance.



EL ENTRENADOR DEL MES

Miguel González Fernández, de Madrid, ha formado un grupo de entrenadores que parece invencible y quiere compartir su idea con vosotros. ¿Se os había ocurrido hacer una competición por equipos?... Pues leed, leed..

Soy Miguel y tengo 14 años. Sé todo lo que hay que saber sobre Pokémon: ataques, trucos, debilidades... y baso mi estrategia en el contraataque y la ofensiva directa... Entre yo y unos amigos de mi edad hemos formado una cuadrilla invencible. Oscar tiene todos los juegos de Pokémon y se los ha terminado ya. Sergio es el estratega del grupo y muy listo, cuesta derrotarle en un combate de cualquier tipo de Pokémon, y Jesús busca todos los trucos, noticias o comentarios en Internet, aunque no sabe luchar. Siempre estamos dispuestos a encontrar nuevos rivales, aunque aviso, los combates contra mí son interminables. Os cansaréis antes de derrotarme. Bien, el desafío está servido.

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, escribe a **"El Profesor Oak te responde"**, Hobby Press, Revista Pokémon, C/Pedro Teixeira, 8, 2ª planta. 28020 Madrid.

ZONA Pokémon™

¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona

Pekestrella

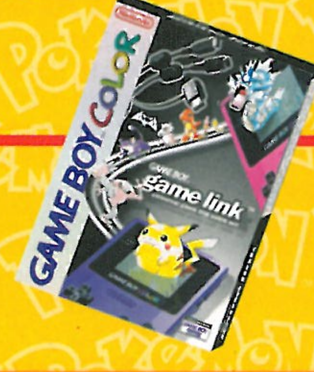
POKEMON

LUGIA VS. PIKACHO

Natan Villena Serrano (Albacete). 5 años

Y encima se disculpa diciendo que, como no sabe escribir, los textos son de su primo. ¡Pero tío! ¡Que esto que has mandado es una pasada para tu edad! Créetelo, porque Jimmy se ha puesto a hacer el mismo dibujo, y sólo se vislumbra un jamón verde.

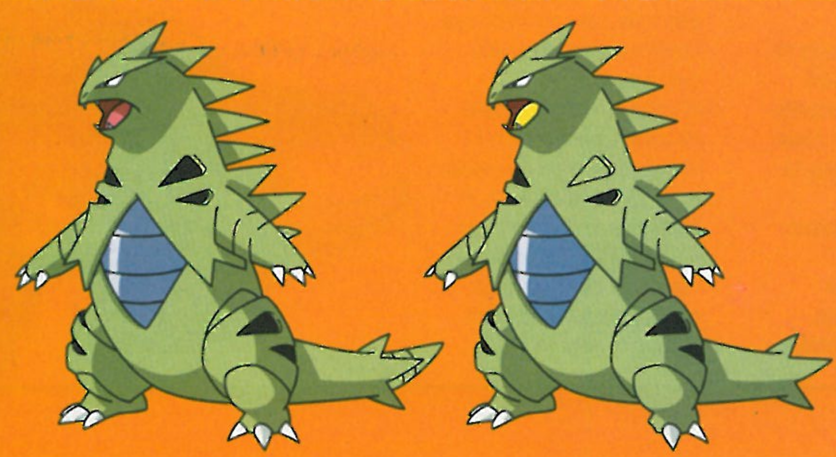




¡Participa y Gana!

Todos los meses regalaremos 5 cables Game Link entre los dibujos y cartas que publiquemos.

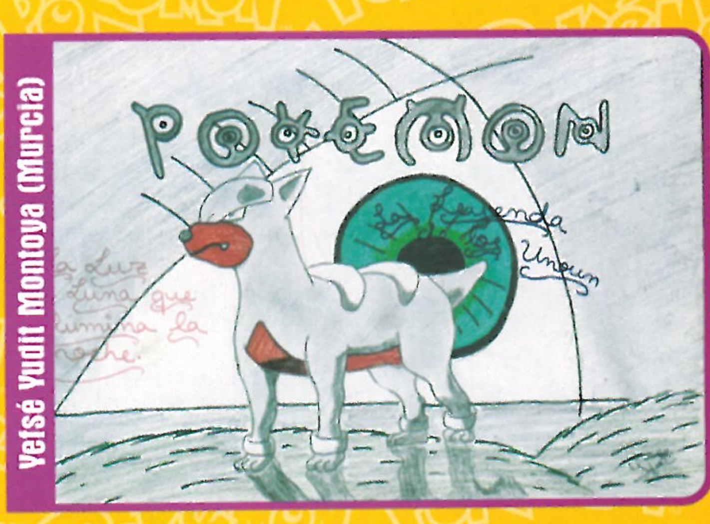
Busca las diferencias



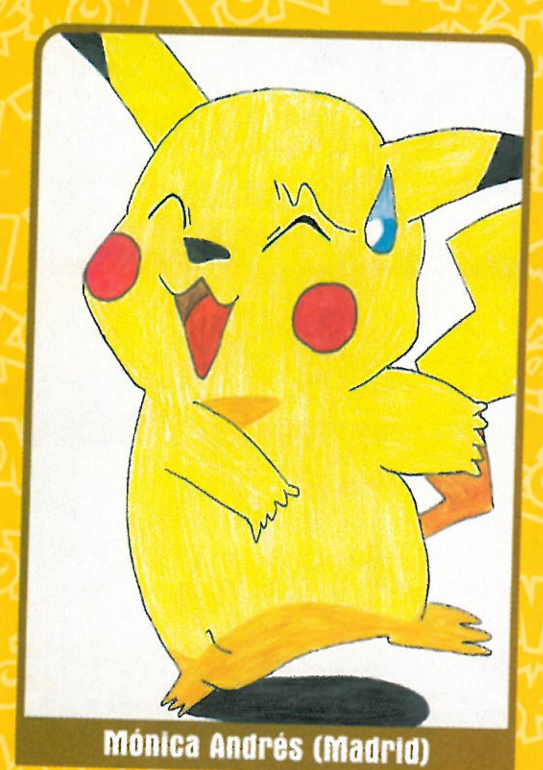
Agudiza la vista, encuentra las 6 diferencias que hay entre los Tyranitar y díselas al lento que tienes al lado.



Daniela Vicente (Tarragona)



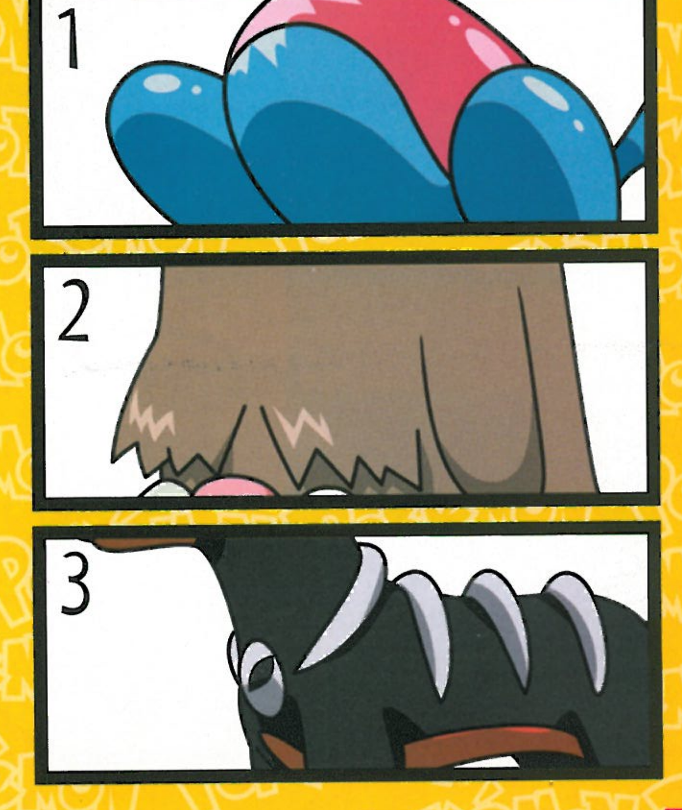
Yetsé Yudit Montoya (Murcia)



Mónica Andrés (Madrid)

¿Quién es quién?

El de arriba es... esto, acércate un poco más... no, no claves la nariz en el papel... ah, ya lo tengo, es... El de enmedio... tiene pelo de... sí, me suena bastante, pero... ¡oh, qué miedo, el otro!

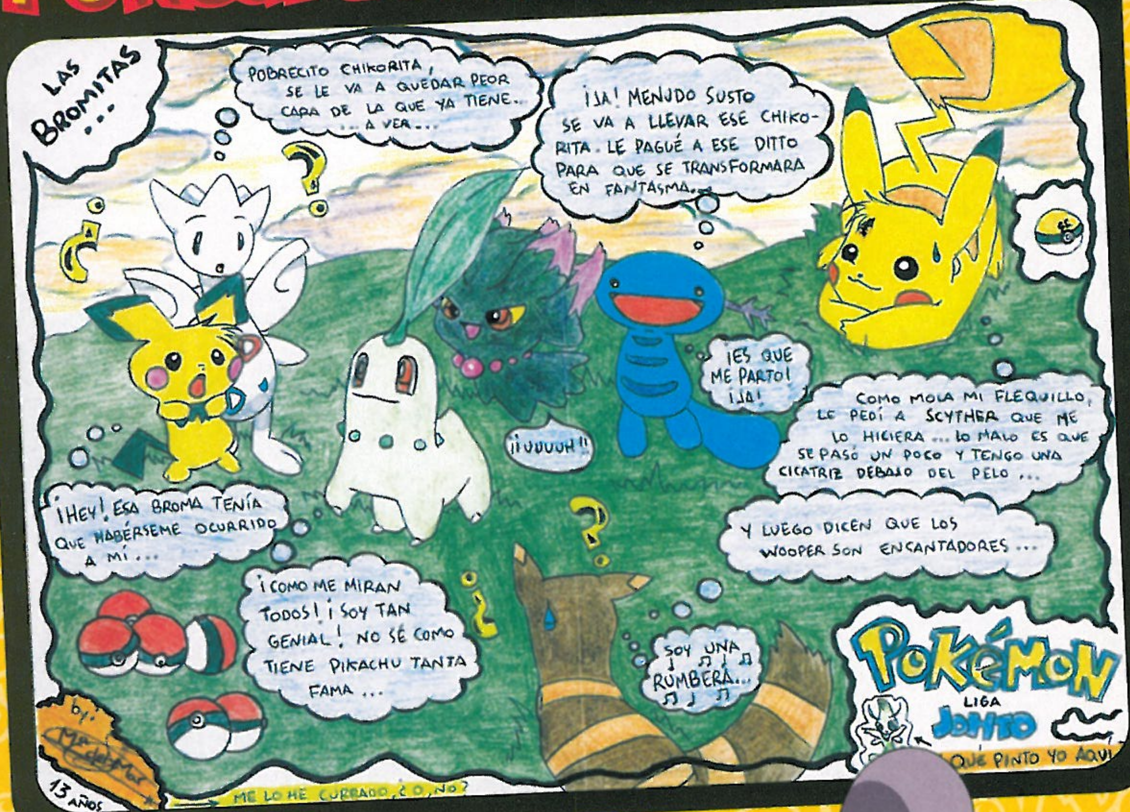




Pokéartista

Maria del Mar Llavero Álvarez (Jaén)

Beiraaaa... Esto, hola. Como véis, el dibujo de este mes, además de bien hecho, es una rumbeiraaaa... ejem. Es muy "graciolo", queríamos decir. Se ve que en Jaén, como en todo el mundo, han tenido éxito los Pokémon y la rumbeiraaa, vamoja BAILARGH! Cof!



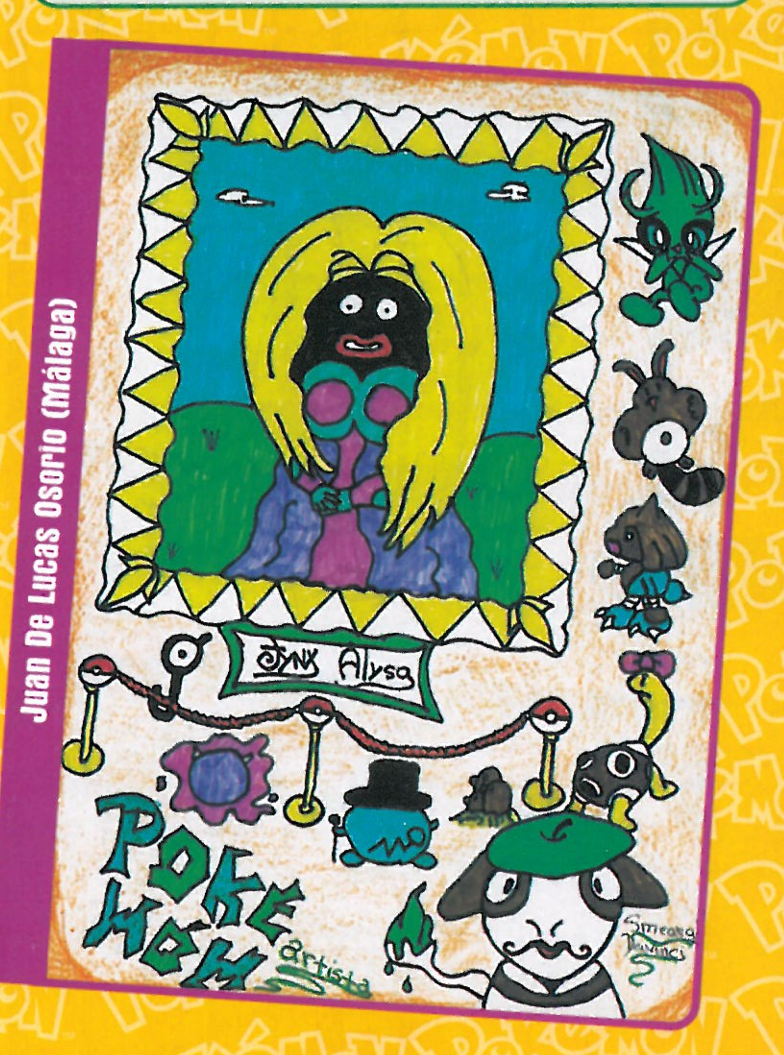
Poder psíquico

"Zi tu mare trae 250 apioh mu gordoh y tal, y tú te loh comeh todoh y te queah con jambre, pueh cogeh ezte último y... No zé pa qué dar la pihta, zi ze le vi a 250 apioh de dihtancia".

Sopa de Letras Pokémon

S	U	V	A	E	R	D	S	I	M	F
W	O	L	U	C	O	A	V	A	L	C
I	S	M	I	P	O	Y	O	A	O	H
N	E	L	L	U	B	N	A	R	G	I
U	M	A	C	G	I	F	T	D	I	N
B	E	D	A	A	F	R	E	G	C	C
B	I	M	A	Y	H	U	T	N	O	H
E	O	T	M	O	P	I	A	I	L	O
A	H	O	O	H	C	A	H	K	A	U

Encuentra los Pokémon 170, 180, 190, 200, 210, 220, 230, 240 y 250



Juan De Lucas Osorio (Málaga)

GANADORES

(Superconcurso nº16)

CD's CON LA BANDA SONORA DE LA PELICULA

Angel Jiménez Padilla .... Albacete
Adrián Rodríguez Parejo .... Badajoz
Mario Rivas Sánchez .... Guipúzcoa
Mario De La Riva Del Mazo .... Toledo
Guillermo Pérez Sanchís .... Valencia

JUEGO POKEMON STADIUM (N64)

Pedro J. García Rodríguez .... Madrid
Pablo A. Gutiérrez Méndez .... Pontevedra
Félix Domínguez Sánchez .... Salamanca

JUEGOS DE CARTAS POKEMON

Lucía Limiñana Pastor .... Alicante
Abel Molina Ruíz .... Barcelona
Luís Barberá López .... Cádiz
Tico Vives Peris .... Castellón
Iván Oñoro Gil .... Guadalajara
Samuel Iñigo Balda .... La Rioja
Daniel Osuna Fernández .... Málaga
Honorio Navarro Hellín .... Murcia
José L. Gómez González .... Orense
Javier Bayón Sanz .... Valladolid

MANTAS POKEMON

Oscar Cajigal Carrasco .... Asturias
Antonio Losada Estrella .... Barcelona
Patricia Casanova Bravo .... Madrid
Antonio Chicano Hernández ...... Murcia
Eduardo Cortés Bohorquez .... Sevilla

MOCHILAS POKEMON CON LUCES

Carlos Madrid Pelegrí .... Alicante
Oscar Martínez Cuberes ...... Barcelona
Luís Ramos Hernández .... Barcelona
Andrés J. Gutiérrez .... Sevilla
Angel Alonso Hormigos .... Zaragoza

PACK's CON 4 VIDEOS DE POKEMON

Gonzalo Cruces Serrano .... Asturias
Mauricio Mejías Sarduy .... Madrid
Yerai Feijoó Dacoba .... Orense
Cosme Domínguez Díaz ...... Pontevedra
Luís A. Lago Justo .... Pontevedra

POKEROM

Estíbaliz Rodríguez Ocejo ...... Cantabria
Rubén Zaballos Galindo ...... Salamanca
Isabel Sobrino López .... Valencia
Marcos Casas Martínez .... Valencia
José I. Alonso De La Fuente .... Valladolid

Combate Total

Seguramente sabes casi tanto como nosotros de Pokémon... ¿Más? Pues demuéstralo adivinando qué Pokémon ganaría cada combate sabiendo que todos tienen el mismo nivel.



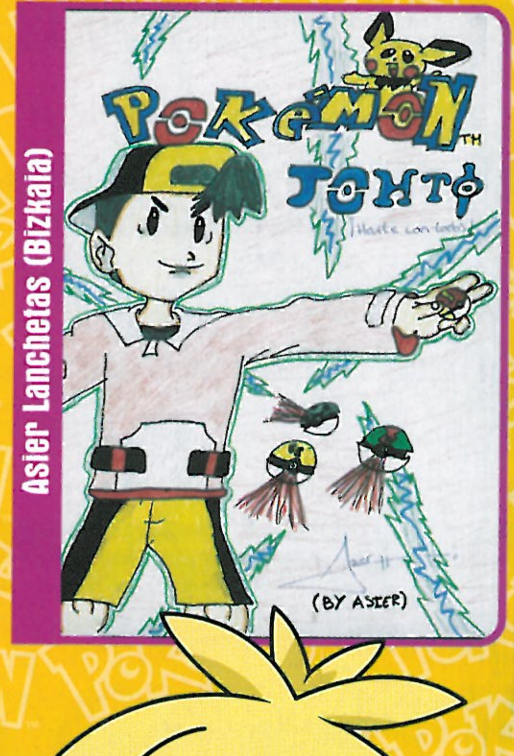

Slugma vs Bellossom




Furret vs Tyrogue




Togetic vs Spinarak

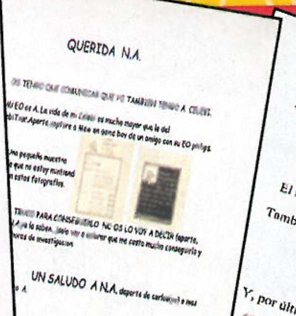


Asier Lanchetas (Bizkaia)



Jessy y... Carlos

Sí, Jessica, de A Coruña, y Carlos, de Ourense. Estos dos pokébestias (pokemaníacos se queda corto) han tirado por los suelos las teorías "celebi-turistas", pues aseguran no haber conseguido su cebollo en el "Celebi Tour". Y los records del Míster en "Pokémon Pinball", al garete. ¿Jessica? Al cajón, maja.



Llamadme:

Miss 54 mil millones

Como véis he superado a Mr 39 mil millones.
Y aquí está lo que lo demuestra:

¿Me creéis? Y además con los 150 pokémon.
¡Jejeje!

Me llamo Jessica García y soy de Arzúa (La Coruña)

QUERIDA N.A.

UN SALUDO A N.A.

¡Hola, NA!
Me llamo Jessica y tengo el Pokémon #251 CELEBI. Además es DORADO. Aquí están las fotos que lo demuestran:

El nº de ID y EO son los míos (EO Jessica e ID 01012).
También tengo los 251 Pokémon, he aquí el diploma:

Y, por último, todo mi equipo en el nivel 100:

¡¡ PEDAZO POKéMON !!

En esta ocasión, "pedazo entrenadores". Sin ser muy bestias, los hemos hecho cachitos. Ahora te toca a ti ensartarlos con flechitas para que cuando el mundo se pare y... bueno.

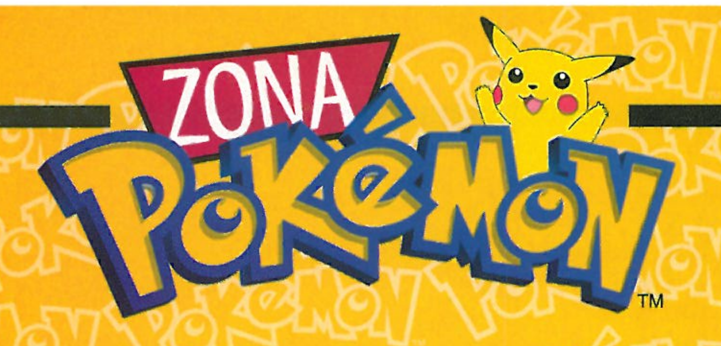




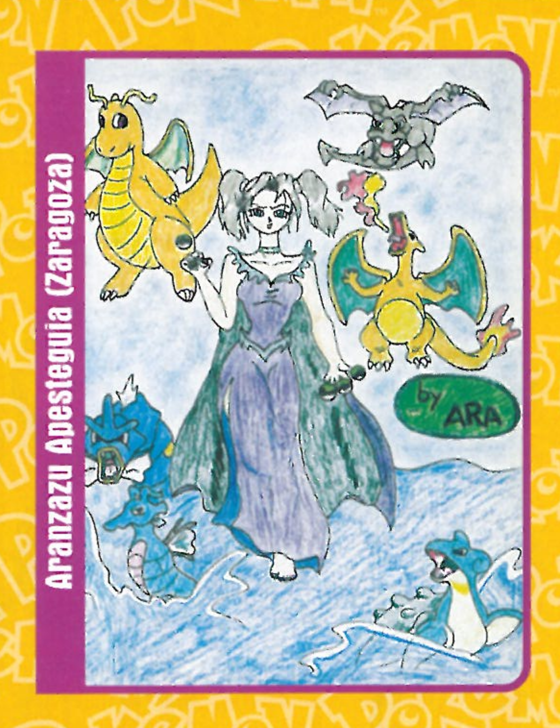
Antonio Morales (Córdoba)



Javier Cascales (Murcia)

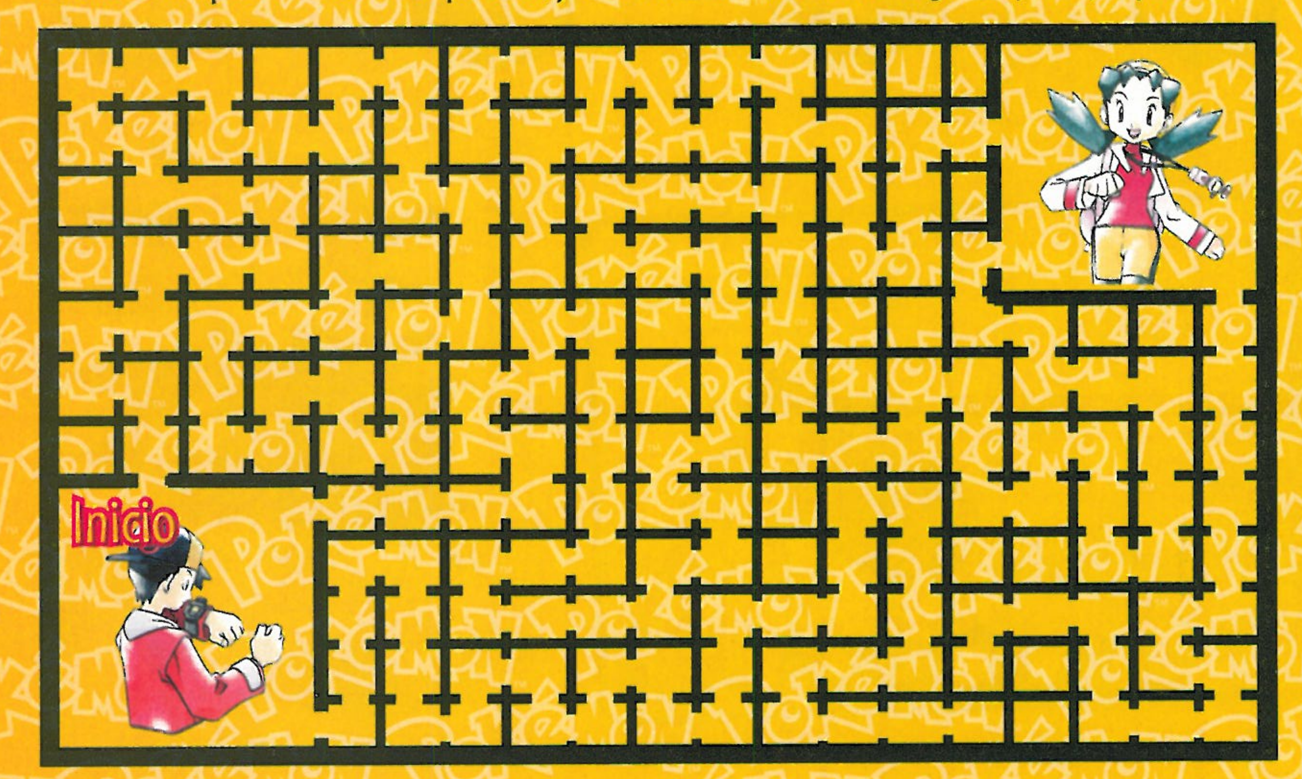






¡NO CORRAS, QUE ES PEOR!

Los nuevos entrenadores de Pokémon Cristal andan un poco perdidillos. Estaban buscando un cable link para intercambiar pokélos, y ahora andan llamándose a gritos. ¡Haz que paren!





Néstor Domínguez (A Coruña)

Me pongo de colores

¡Ya era hora, Ash! Llegas con trece números de retraso a la Revista Pokémon, hijo. Venga, sacadle vosotros los colores, que lo merece.

LLAMADAS (Pi-pi-pi-ka-pi)

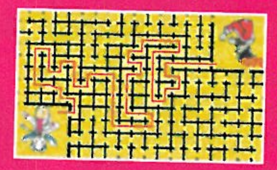
Clubes

Venga Josep, hombre: "Quiero formar un club para todos los niños y niñas entre 8 y 16 años interesados en hablar sobre Pokémon. Todos los que escriban recibirán un carnet que les identificará como socios. A todos los interesados, que escriban a:
Josep Sanjuán Velázquez
C/ Córcega nº528, 6º - 1ª Izq.
C.P. 08025
Barcelona"

Participa

Yo tengo un perro. Tira de la correa, el tío... ¡buf! Menos mal que el otro día me solté el collar y corrí a dibujar un Pokélo. Ahora tira del Cable Link y es todo mucho mejor.

Soluciones pasatiempos





Diferencias Tyranitar
Una mano derecha, cola, mancha cuello, color lengua, cresta, uña pie izquierdo.

Quién es Quién
1.Porygon2 2.Piloswine 3.Houndoom

Poder Psíquico
Es Celebiiii... el cebollino listillo.

Combate Total
1. Slugma, 2. Tyrogue, 3. Togetic

Sopa de letras
Chinchou, Flaaffy, Aipom, Misdreavus, Granbull, Swinub, Kingdra, Magby, Ho-Oh.

#72 Tentacool

Nintendo Acción

Suele estar en mares poco profundos, son difíciles de distinguir y a veces pican sin que te des cuenta. Sólo pueden vivir en el agua, así que si encuentras alguno en la arena de la playa deshidratado, devuélvelo a su medio de vida.

Lo mejor

+ Interesante mezcla de tipos sumado a un PS y Especial notables
+ Ácido, combinada con el Especial, baja la defensa del rival, Picotazo Venenoso es estupendo...

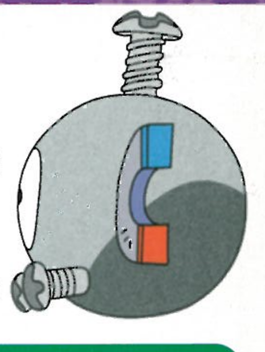
Lo peor

- Algunas ventajas por tipos disminuyen al ser doble. Los ataques de Agua son poderosos contra tipo Tierra, pero un Pokémon Venenoso se defiende mal ante éstos.
- Nada que hacer ante Eléctricos o Psíquicos.

#81 Magnemite

Nintendo Acción

Consigue mantenerse suspendido en el aire por su antigravedad. Aparece como de la nada emitiendo potentes descargas paralizantes. Es un potente imán y se ve atraído por ondas electromagnéticas como las que emite Pokégear.



Lo mejor

+ Bajo su aspecto simplón y su gracioso grito hay un Pokémon con buena Defensa y mejor Especial.
+ Sus ataques eléctricos guays, como Electrocañón, Onda Trueno o Rapidez.

Lo peor

- Pese a que se ha añadido el Tipo Acero a su antiguo Eléctrico, Magnemite no tiene ataques de esta naturaleza.
- Comparado con otros Eléctricos, su velocidad y ataque son un lastre como aliado.

#90 Shellder

Nintendo Acción

Suele estar escondido bajo la arena en el fondo del mar, y sólo abre su dura concha para cazar alguna presa con su larga lengua. Su punto vulnerable es la blanda carne del interior del caparazón.

Lo mejor

+ Solo es de tipo Agua, con lo que puedes aprovecharte de sus ataques de hielo: Rayo Aurora o Rayo Hielo.
+ Poderosa estadística defensiva: su PS es casi inmejorable.

Lo peor

- El ataque eléctrico Trueno puede dejarle pachucho en menos que canta un Dodrio.
- Es mejor que conozcas todas sus posibilidades antes de decidirte por evolucionarlo a Cloyster con la Piedra Agua.

#136 Flareon

Nintendo Acción

Acumula energía calorífica en su cuerpo llegando a alcanzar 1.600 grados. El aire al expulsarlo se convierte en llamas que pueden duplicar su calor corporal. Cualquier Eevee puede ser un Flareon con la Roca Fuego.

Lo mejor

+ Se trata de uno de los mejores Pokémon de Fuego.
+ Si Jolteon y Vaporeon eran buenos en defensa, Flareon es atacante. Tiene un especial espectacular.

Lo peor

- Tiene un tercer ataque de su naturaleza, Giro Fuego, que no es gran cosa. Apóyale con Toxico o Polución.
- Las otras evoluciones de Eevee tienen más PS que Flareon.

Nintendo Acción

#218 Slugma



No para de arrastrarse buscando un sitio tranquilo, pues aunque vive en grupo con otros de su especie en áreas volcánicas, preferiría estar solo descansando... Lo malo es que, si se parase, su cuerpo de magma se enfriaría y endurecería.

Lo mejor

+ Su Ataque Especial y su PS, aunque mejorará bastante al evolucionar.
+ Gracias a la cría, puede aprender Armadura Ácida, que le vendrá de perlas para mejorar su defensa.

Lo peor

- No evoluciona hasta llegar al nivel 38, y sus estadísticas están demasiado por debajo de las de su evolución.
- La defensa está necesitada de ayudas externas, no es difícil que te debiliten.

Nintendo Acción

#240 Magby

El pequeño bebé de los Magmar es travieso y letal. Si bien sus llamas no tienen el poder de las de sus padres, mejor no le pidas que sople las velas de tu cumpleaños o te convertirás en entrenador a la parrilla. Hay muchos jugando en el interior de los volcanes.

Lo mejor

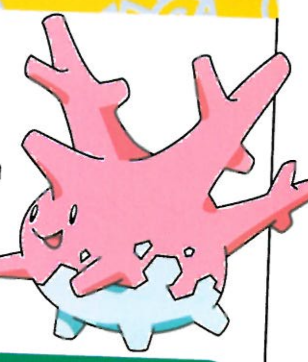
+ En Cristal, el hombre y la mujer de la Guardería Pokémon te regalarán un huevo... ¡Adivina!
+ Su Velocidad, Ataque y Puntos de Salud. Con lo pequeñín que es.

Lo peor

- Otro caso como el de Elekid... al no estar en versión salvaje, tendrás que apañártelas para conseguirlo como cría de Magmar.
- Su defensa es como un churro.

Nintendo Acción

#222 Corsola



Estamos ante una especie protegida. Greenpeace recogió una vez un buen grupo de estos coralinos Pokémon en aguas contaminadas. Necesitan agua limpia, pues absorben de ella los nutrientes necesarios para crecer.

Lo mejor

+ Muy bien en defensa; un Pokémon solido y con estrategias para atacar.
+ Rayo Burbuja, Recuperación, Clavo Cañón y Poder Pasado... ¿Qué tal esta combinación?

Lo peor

- Es bastante raro encontrarle pescando en cualquier Edición de las nuevas, pero insistid, insistid, que allí está.
- Demasiado lento... Ojalá tuviese una evolución...

Nintendo Acción

#246 Larvitar

Nacido en las profundidades de la Tierra, pese a su corta estatura Larvitar zampa que da gusto. Se comerá toda la tierra que hay sobre él hasta que llegue a la superficie (vaya estómago). Durante la "digestión" se quedará dormido y crecerá.

Lo mejor

+ Para ser aun tan "canijo", sus estadísticas son relevantes, especialmente su PS.
+ Cantidad de ataques demoledores: Golpe, Hiper Rayo, Terremoto...

Lo peor

- Tener que subir al nivel 55 a este pequeñajo hasta convertirlo en Tyranitar... Es una especie de nuevo caso Dratini - Dragonite.
- No abundan. Están en la Cueva Plateada, y en Cristal los obtienes en Casino Ciudad Azulona.

DESCUBRE EL MISTERIO DE LOS UNOWN EN POKéMON CRISTAL.

La última aventura de Johto para Game Boy Color.

- nueva Pokédex.
- nuevas formas de capturar a Suicune.
- juega como entrenador niño o niña.
- lucha en la Torre Batalla.





pokemon.nintendo.es